



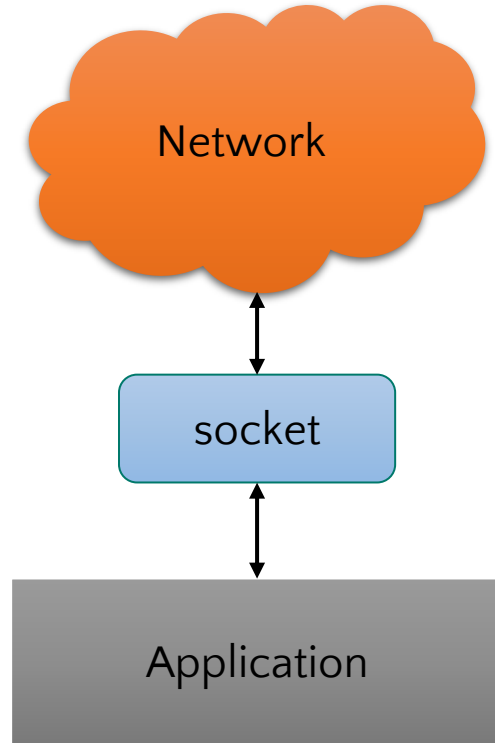
Berkeley Sockets API

Berkeley Sockets API

- ❖ Es una API para comunicar 2 procesos, tanto locales o ejecutándose en máquinas diferentes.
- ❖ Nacida en 4.2BSD Unix en 1982. De-facto estándar.
- ❖ Un socket es una representación (handle) a un endpoint de un canal de comunicación. Similar a un file descriptor.
- ❖ Interface agnóstica de los distintos protocolos. Protocol Family.
 - **PF_UNIX**: para comunicaciones locales en el mismo sistema.
 - **PF_INET**: familia de protocolos IPv4.
 - **PF_INET6**: familia de protocolos IPv6.
 - Otras: **PF_IPX**, **PF_X25**, **PF_NETLINK**, etc.

→ [Berkeley sockets](#)

Socket abstraction



socket()

```
#include <sys/socket.h>

int socket(int socket_family, int socket_type, int protocol);
```

- ❖ **socket_family**: PF_UNIX, PF_INET, PF_INET6
- ❖ **socket_type**: tipo de comunicación:
 - SOCK_STREAM: reliable, connection oriented, byte stream bidireccional.
 - SOCK_DGRAM: unreliable, connectionless datagrams.
 - SOCK_RAW: interface raw al protocolo de comunicación.
 - SOCK_SEQPACKET: reliable datagrams con secuencia garantizada.
 - SOCK_RDM: reliable datagrams, sin garantizar orden.
- ❖ **protocol**: protocolo específico de ese tipo. En general 0.
 - IPPROTO_TCP o IPPROTO_UDP para PF_INET.

Addressing: `bind()`

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>

int bind(int sockfd, const struct sockaddr *addr, socklen_t addrlen);
```

- ❖ Como la dirección del endpoint de comunicación depende del protocolo, la estructura `sockaddr` es genérica, define el campo común `sa_family`.
- ❖ Distintos valores para `sa_family`, dependiendo del protocolo family. A su vez cada protocolo define una estructura adecuada a su address:
 - `PF_UNIX: AF_UNIX` y `struct sockaddr_un`.
 - `PF_INET: AF_INET` y `struct sockaddr_in`.
 - `PF_INET6: AF_INET6` y `struct sockaddr_in6`.



Connection oriented sockets

- ❖ En los sockets connection oriented es necesario establecer la conexión antes de poder enviar datos.
- ❖ Asimetría, comportamientos distintos para quien comienza una conexión (cliente) y el que espera recibirla (servidor).
- ❖ El lado server de la conexión que va recibir conexiones tiene que poner al socket en este modo llamando a la función `listen()`.
- ❖ El cliente utiliza la función `connect()` para conectarse a un servidor.
- ❖ El servidor para recibir una conexión específica llama a la función `accept()` que le retorna un nuevo socket handle que hace referencia a la conexión establecida.


Connection oriented sockets

❖ Servidor

```
int ss = socket(family, SOCK_STREAM, 0);
bind(ss, /* server address */);
listen(ss, backlog);

while( true ) {
    int cs = accept(ss, &client addr );

    /*
    * do protocol con socket cs
    */
}
```




❖ Cliente

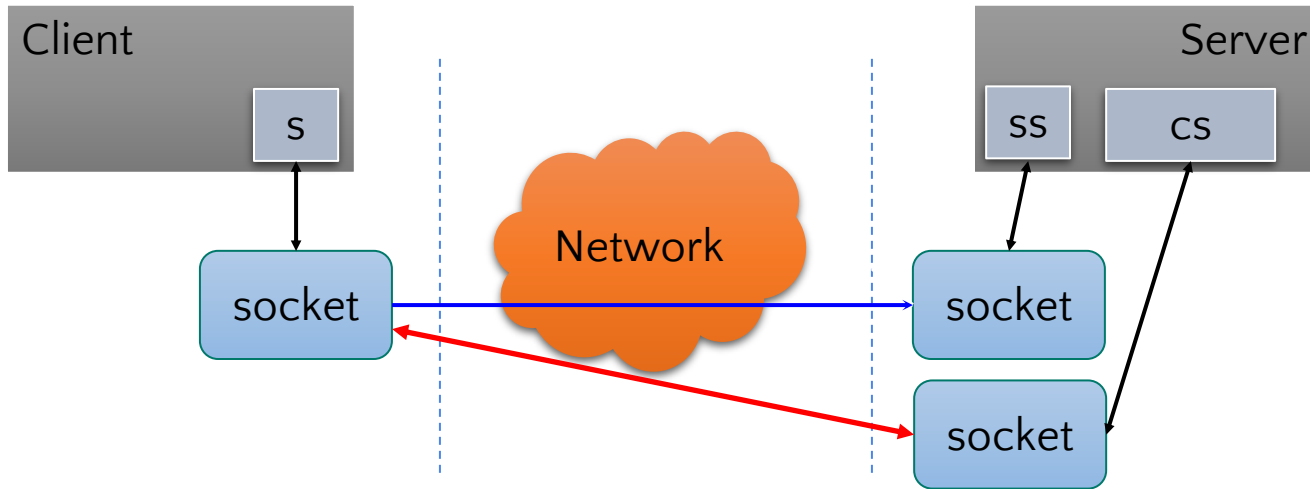
```
int s = socket(family, SOCK_STREAM, 0);
bind(s, /* client address */);

connect(s, server address);

/*
* do protocol con socket s
*/
```



Connection oriented sockets



PF_UNIX O PF_LOCAL

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>

int unix_socket = socket(PF_UNIX, type, 0);
int error = socketpair(PF_UNIX, type, 0, int sv[2]);
```



- ❖ Los addresses en sockets locales son nombres de files:

```
struct sockaddr_un {
    sa_family_t sun_family;           /* AF_UNIX */
    char        sun_path[UNIX_PATH_MAX]; /* pathname */
};
```

- ❖ `socketpair` crea un par de sockets ya conectados en `sv[0]` y `sv[1]`.


PF_INET

```
#include <sys/socket.h>
#include <netinet/in.h>
#include <netinet/ip.h>

int tcp_socket = socket(PF_INET, SOCK_STREAM, 0);
int udp_socket = socket(PF_INET, SOCK_DGRAM, 0);
int raw_socket = socket(PF_INET, SOCK_RAW, protocol);
```

- ❖ Los addresses tienen una dirección de IP y un puerto:

```
struct sockaddr_in {
    sa_family_t    sin_family; /* AF_INET */
    sin_port_t     sin_port;   /* port in network byte order */
    struct in_addr sin_addr;   /* internet address, nbo */
};
```



Enviando datos por sockets

```
#include <sys/socket.h>

ssize_t send(int sockfd, const void *buf, size_t len, int flags);
ssize_t sendto(int sockfd, const void *buf, size_t len, int flags,
               const struct sockaddr *dest_addr, socklen_t addrlen);
ssize_t sendmsg(int sockfd, const struct msghdr *msg, int flags);
```

- ❖ `send()` solo se puede utilizar para sockets conectados. Similar a `write()`, salvo por los flags.
- ❖ Si `sendto()` se utiliza en sockets conectados, los argumentos de destino son ignorados.
- ❖ `sendmsg()` se utiliza para evitar copias de buffers. Scatter/gather list.

Recibiendo datos por sockets

```
#include <sys/socket.h>

ssize_t recv(int sockfd, void *buf, size_t len, int flags);

ssize_t recvfrom(int sockfd, void *buf, size_t len, int flags,
                 struct sockaddr *src_addr, socklen_t *addrlen);

ssize_t recvmsg(int sockfd, struct msghdr *msg, int flags);
```

- ❖ `recv()` solo se puede utilizar para sockets conectados. Similar a `read()`, salvo por los flags.
- ❖ `recv()` es similar a `recvfrom()` con argumentos de dirección de origen en `NULL`.
- ❖ `recvmsg()` se utiliza para evitar copias de buffers. Scatter/gather list.

Cerrando un socket

```
#include <sys/socket.h>

int shutdown(int sockfd, int how);

int close(int sockfd);
```

- ❖ `shutdown()` cierra una o todas las partes de una conexión bidireccional, valores de `how`:
 - `SHUT_RD`: cierra canal de lectura.
 - `SHUT_WR`: cierra canal de escritura.
 - `SHUT_RDWR`: cierra ambos canales.
- ❖ `close()` cierra el socket handle.

Funciones auxiliares

```
#include <arpa/inet.h>

uint32_t htonl(uint32_t hostlong);
uint16_t htons(uint16_t hostshort);
uint32_t ntohl(uint32_t netlong);
uint16_t ntohs(uint16_t netshort);
```

- ❖ Cambian de representación host \Leftrightarrow network, para enteros de 16 y 32 bits.
- ❖ Definidos adecuadamente en cada plataforma.

Funciones auxiliares

```
#include <netdb.h>
#include <sys/socket.h>

struct hostent *gethostbyname(const char *name);
struct hostent *gethostbyaddr(const void *addr, socklen_t len, int type);
struct hostent *gethostbyname2(const char *name, int af);
int gethostbyaddr_r(const void *addr, socklen_t len, int type,
                    struct hostent *ret, char *buf, size_t buflen,
                    struct hostent **result, int *h_errnop);
int gethostbyname_r(const char *name,
                    struct hostent *ret, char *buf, size_t buflen,
                    struct hostent **result, int *h_errnop);
```

- ❖ Resolución de nombres en IP e IPv6.
- ❖ Obsoletas, deberían utilizarse `getaddrinfo()`, `getnameinfo()` y `gai_strerror()`.

Funciones auxiliares

```
#include <sys/socket.h>
#include <netdb.h>
#include <netinet/in.h>
#include <arpa/inet.h>

int inet_aton(const char *cp, struct in_addr *inp);
in_addr_t inet_addr(const char *cp);
char *inet_ntoa(struct in_addr in);
```

- ❖ Obsoletas. Legacy IP classful network addresses.

getsockopt() y setsockopt()

```
#include <sys/types.h>
#include <sys/socket.h>

int getsockopt(int sockfd, int level, int optname,
               void *optval, socklen_t *optlen);

int setsockopt(int sockfd, int level, int optname,
               const void *optval, socklen_t optlen);
```

- ❖ Cambian opciones del comportamiento de los sockets
- ❖ Como todo el API es agnóstico de los protocolos, las opciones también.
- ❖ `socket()`, por lo tanto `sockfd`, están definidos por { protocol family, socket type, protocol }.
- ❖ Una opción particular definida por { level, optname }.

getsockopt() y setsockopt()

❖ Niveles de opciones de sockets:

- `SOL_SOCKET`: opciones comunes a todos los sockets.
- `IPPROTO_IP`: opciones específicas para sockets IPv4.
- `IPPROTO_IPV6`: opciones específicas para sockets IPv6.
- `IPPROTO_TCP`: opciones específicas para sockets TCP.
- `IPPROTO_UDP`: opciones específicas para sockets UDP.
- `IPPROTO_RAW`: opciones específicas para sockets RAW.

❖ Por ejemplo para un socket IPv4/TCP, son válidas las opciones:

- `SOL_SOCKET`
- `IPPROTO_IP`
- `IPPROTO_TCP`